



Handbuch



INHALTSVERZEICHNIS

EINRICHTEN DES SPIELS

Computer

Es ist ein Windows® 95/98- und DirectX-kompatibler Computer erforderlich. Das Spiel ist nicht mit Windows NT, OS/2, Linux oder mit auf Windows Basis emulierten Betriebssystemen kompatibel.

CPU	Pentium 166 MMX oder schneller erforderlich.
Speicher	32 MB RAM oder mehr erforderlich.
Videokarte	4MB PCI oder AGP Direct3D-kompatible Karte erforderlich.
CD-ROM	4-fach CD-ROM/DVD-Laufwerk oder schneller erforderlich.
Soundkarte	Windows 95/98- und DirectX 6.1-kompatible 16-Bit-Soundkarte erforderlich.
Eingangsgerät	Joystick oder Game Pad, Maus und Tastatur müssen Windows 95/98-kompatibel sein.
DirectX	Du brauchst das auf dieser CD-ROM enthaltene Microsoft DirectX, um LEGO Racers spielen zu können. Um weitere Informationen zu DirectX zu erhalten, lies bitte die Readme-Datei auf der LEGO Racers CD-ROM.
Hinweis	Für Deine Hardware benötigst Du möglicherweise die neuesten Windows 95/98-Treiber. Die CD-ROM muß sich im CD-ROM/DVD-Laufwerk befinden, damit das Spiel funktioniert.
Installation	Für die Installation sind 210 MB freier Festplattenspeicher erforderlich (unkomprimiert*).

*** "unkomprimiert" bedeutet, daß auf der Festplatte keine Komprimierung jeglicher Art zur Erhöhung des verfügbaren Speicherplatzes vorgenommen worden sein darf. Unter Windows 98 wird dies beispielsweise mit Hilfe der Funktion DriveSpace durchgeführt.**



EINRICHTEN DES SPIELS

So wird LEGO Racers installiert

Lege die **LEGO Racers** CD-ROM in das **CD-ROM-Laufwerk** ein.
Nach wenigen Sekunden erscheint auf dem Bildschirm die Installationshilfe. Folge nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Installation abgeschlossen ist, erscheint eine entsprechende Nachricht. **Lies die Anweisungen auf dem Bildschirm bitte sorgfältig durch.**

Hinweis: Startet die CD-Wiedergabe nicht automatisch, so könnte das daran liegen, daß diese Funktion auf Deinem Computer deaktiviert wurde. (Um zu erfahren, wie Du die Autorun-Funktion aktivierst, lies bitte die Datei readme.txt auf der **LEGO Racers** CD-ROM.)

So wird LEGO Racers gestartet

Sind andere Anwendungen außer dem **Setup-Programm** geöffnet, schließt Du sie am besten und startest Windows neu. Während das Spiel läuft, sollten möglichst wenig andere Anwendungen geöffnet sein. Bevor Du das Spiel startest, empfiehlt es sich zu warten, bis die Festplatte bereit ist. Um zu starten, klickst Du auf:

Start
Programme
LEGO MEDIA
LEGO RACERS
LEGO RACERS

Die CD-ROM muß sich im **CD-ROM/DVD-Laufwerk** befinden, damit das Spiel funktioniert.



EINRICHTEN DES SPIELS

So wird das Spiel deinstalliert

Zum Deinstallieren von LEGO Racers benutzt Du am besten die LEGO Racers Deinstallations-Option. Um das Spiel zu deinstallieren, klickst Du auf:

Start
Programs
LEGO MEDIA
LEGO RACERS
LEGO RACERS deinstallieren

Mit der Deinstallations-Option kannst Du die LEGO Racers-Dateien von Deinem Computer entfernen.

Hinweis: Gespeicherte LEGO Racers-Spiele können nicht mit der Deinstallations-Option entfernt werden. Dieses muß manuell durchgeführt werden.

So wird sichergestellt, daß die Bildschirmauflösung für dieses Spiel richtig eingestellt ist

Bewege zunächst den Mauszeiger auf eine freie Fläche auf dem **Windows Desktop** und klicke dann einmal mit **der rechten Taste**. Nun erscheint ein Menü. Klicke mit der linken Maustaste auf die Option **Eigenschaften**. Das Dialogfeld **Eigenschaften von Anzeige** erscheint, und Du kannst die Registerkarte **Einstellungen** wählen. Vergewissere Dich, daß die Option **High Colour 16 Bit** mit der empfohlenen Mindestauflösung von **640 x 480** eingestellt ist. Nimm gegebenenfalls die entsprechenden Änderungen vor und **starte Deinen Computer neu**.



Wie stelle ich sicher, daß meine DirectX 6.1-Treiber richtig sind?

Windows 95/98 mit DirectX 6.1

Hinweis: Falls Du Dir nicht sicher bist, ob Deine DirectX-Treiber richtig sind, setze Dich mit dem Hersteller Deines Computers in Verbindung. Wenn DirectX nicht korrekt installiert wird, kann dies die Einstellungen Deiner Video- und/oder Soundkarte verändern. Mit den folgenden Schritten kannst Du überprüfen, ob DirectX erfolgreich installiert wurde.

Klicke auf **Arbeitsplatz** (auf dem Desktop)
Wähle das Laufwerk **C**
Wähle den Ordner **Programmdateien**
Wähle den Ordner **DirectX**
Wähle den Ordner **Setup**
Wähle das Symbol **DXDIAG**
(Ein blauer Kreis mit einem gelben Kreuz)

Oben auf dem jetzt angezeigten Bildschirm siehst Du mehrere Registerkarten. Klicke auf die Registerkarte für die DirectX-Treiber. Alle Treiber sind einzelnd aufgeführt, und unten siehst Du ein Feld namens **Anmerkungen**. Im Feld Anmerkungen werden eventuell auftretende Schwierigkeiten beschrieben. Häufig werden Probleme durch **nicht anerkannte** Treiber verursacht. In den meisten Fällen ist der **primäre Anzeigetreiber** und/oder der **Audiotreiber** nicht anerkannt.



EINRICHTEN DES SPIELS

Viele Hersteller von Video- und Soundkarten bieten inzwischen aktualisierte Versionen von Windows 95/98-Treibern für den DirectX-Standard an. Es empfiehlt sich, mit dem Hersteller der nicht unterstützten Komponente(n) in Kontakt zu treten, und ihn nach Treibern für DirectX zu fragen.

Wenn Du Schwierigkeiten beim Starten oder Ausführen dieses Spiels hast, lies die auf der LEGO Racers CD-ROM enthaltene Datei "readme.txt." Hier findest Du Lösungsvorschläge für Probleme, die Du möglicherweise mit dem Spiel haben könntest.

Sobald das Spiel läuft, wird ein Einleitungsfilm gezeigt. Danach erscheint das **Hauptmenü**. In diesem Menü kannst Du das Rennen auswählen, das Du fahren möchtest.





SCHNELLSTART

**Kannst Du es kaum erwarten, ganz schnell durchzustarten?
OK, hier erfährst Du wie!**

- Wähle im **Hauptmenü** die Option **Einzelrennen**.
- Wähle die **Strecke**, auf der Du fahren möchtest. Anfangs hast Du vier Strecken zur Auswahl.
- Suche Dir einen **Rennfahrer** aus. Anfangs hast Du vier Rennfahrer zur Auswahl.
- Jetzt bist Du startklar! Auf die Plätze, fertig, los!





STEUERUNG IM SPIEL

Es folgt eine Liste der Standardsteuerungen. Du kannst diese Steuerungen im Optionsmenü ändern.

Tastatur

Pfeil oben	Beschleunigen
Pfeil unten	Bremsen und rückwärts fahren
Pfeil links	Linksdrehung
Pfeil rechts	Rechtsdrehung
Eingabetaste	Powerup aktivieren
Leertaste	Powerslide
Strg (rechts)	Kameraperspektive ändern
M	Zwischen Karten- und Tachometeranzeige umschalten
Alt (rechts)	Kameraperspektive wechseln (Taste gedrückt halten)

Spielsteuerung

Pfeiltasten	Links-/Rechtsdrehung
Taste 1	Beschleunigen
Taste 2	Bremsen und rückwärts fahren
Taste 3	Powerup aktivieren
Taste 4	Kameraperspektive ändern
Taste 5	Zwischen Karten- und Tachometeranzeige umschalten
Taste 6	Powerslide
Taste 7	Kameraperspektive wechseln (Taste gedrückt halten)

(Im Abschnitt **“Optionen”** dieses Handbuchs erfährst Du, wie man die Spielsteuerung neu konfiguriert.)



SO WIRD GESPIELT

LEGO Racers ist ein schnelles Spiel, randvoll mit Action, Aufregung und großen Herausforderungen! Du fährst Rennen gegen die besten und erfahrensten LEGO Rennfahrer aller Zeiten, und jeder einzelne setzt sein gesamtes fahrerisches Können und spezielle Tricks ein, um Dich aus dem Rennen zu werfen. Du mußt zeigen, daß Du Dein Fahrzeug in allen Situationen unter Kontrolle hast und die richtigen Manöver zum richtigen Zeitpunkt fahren. Nur so kannst Du Rennen gewinnen und selbst zum LEGO Racers Champion werden!

Turbostart



Beim Turbostart geht es um das richtige Timing! Achte auf den 3-2-1-Countdown. Sobald das Wort **Los** erscheint, drückst Du auf die Beschleunigungs-Taste. Wenn Dein Timing stimmt, kannst Du das Rennen mit voller Geschwindigkeit starten.



Powersliding



In den Anfänger-Rennen kommst Du ohne Powersliding noch ganz gut aus. Wenn Du aber auf den schwierigeren Strecken gegen die Champs gewinnen willst, mußt Du powersliden können. Du solltest also die Anfänger-Strecken als Übungsgelände nutzen, um an Deinen Powerslide-Künsten zu feilen. Powerslides sind gar nicht so schwierig. Halte einfach die **Beschleunigungs- und Powerslide-Tasten** gleichzeitig gedrückt und lenke dabei nach links oder rechts. Mit Powerslides kannst Du bei hohen Geschwindigkeiten schärfere Kurven fahren.



Supersliding



Supersliding ist schon etwas schwieriger! Drücke gleichzeitig die **Beschleunigungs-, Brems-/Rückwärts-** und **Powerslide-Tasten** und lenke nach links oder rechts. Auf diese Weise kannst Du sehr enge Kurven bewältigen. Wenn Du dann entweder die **Brems-/Rückwärts-** oder die **Powerslide-Taste** losläßt, schießt das Auto in Fahrtrichtung los. Superslides sind nicht so einfach, deshalb mußt Du viel üben, um sie zu beherrschen. Aber wozu gibt es schließlich eine Teststrecke? Hier kannst Du so lange trainieren, bis Du ein Supersliding-As bist! (Wie Du die Teststrecke benutzt, erfährst Du auf Seite 29.)





Powerups



Zum Gewinnen brauchst Du Powerups! Die Powerups in diesem Spiel reichen von einfachen Schutzschilden oder Geschossen bis hin zu megastarken Aufwertungen, wie etwa den gefürchteten **ferngesteuerten Raketen** oder dem **Fluch der mysteriösen Mumie.** Du mußt lernen, sie alle einzusetzen!





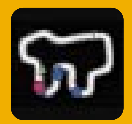
Es gibt vier einfache Powerups: **Geschoß** (rot), **Hindernis** (gelb), **Schutzschild** (blau) und **Turbo** (grün). Um ein Powerup zu erhalten, fährst Du durch einen der rotierenden farbigen Steine auf der Strecke. Mit Powerplus-Steinen kannst Du die normalen Powerups verstärken. Powerplus-Steine sind weiße Steine, die sich über der Strecke drehen. In der Tabelle unten wird beschrieben, wie sich die Wirkung der einfachen Powerups durch das Sammeln von Powerplus-Steinen ändert.

Farbe	Art	Einfaches Powerup	1 Powerplus-Stein	2 Powerplus-Steine	3 Powerplus-Steine
Rot	Geschoß	Kanonenkugel	Enterhaken	Blitz-Zauberstab	3 ferngesteuerte Raketen
Gelb	Hindernis	Ölpfütze	Faß voll Schießpulver	Magnetfalle	Fluch der Mumie
Blau	Schutzschild	5-Sekunden-Schutzschild	6-Sekunden-Schutzschild	8-Sekunden-Schutzschild (Kanonenkugeln und Raketenabprallen lassen. Gegner drehen)	10-Sekunden-Schutzschild (Kanonenkugeln und Raketen abprallen lassen. Gegner drehen)
Grün	Turbo	Turbo-Beschleunigung	Extra-Turbo- Beschleunigung	Flug-Turbo- Beschleunigung	Warp-Turbo-Beschleunigung

SO WIRD GESPIELT

Rennbildschirm





Position im Rennen Die Rennpositionsanzeige zeigt Deinen Fortschritt im Rennen an. Da 6 Rennfahrer in einem Rennen sind, nimmst Du einen von sechs Plätzen ein. Der grüne Pfeil zeigt Deine Position, und der rote Kreis zeigt die Position des Runden-Champions an. Die anderen Teilnehmer werden durch blaue Kreise dargestellt. Die Start/Ziellinie ist durch einen Strich auf der Strecke markiert.

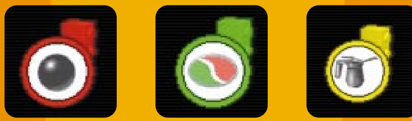
RUNDE 2 0:06:02
BESTE 0:41:50

Rundenzeitanzeige/Stoppuhr Auf der Rundenzeitanzeige/Stoppuhr kannst Du sehen, wie lange Du für eine Runde gebraucht hast. Sobald Du die erste Runde gefahren bist, erscheint eine neue Zeitanzeige. Sie zeigt Deine beste Rundenzeit im Rennen an.

Ein heißer Tip: Wenn Du am Ende einer Runde nicht auf dem ersten Platz bist, wird angezeigt, wie viele Sekunden Du hinter dem momentan Führenden zurückliegst. Wenn die Anzeige z.B. "-0:01:65" zeigt, heißt das, daß Du 1,65 Sekunden hinter dem schnellsten Fahrer liegst.



Powerup-Symbole

Hier kannst Du sehen, welche Art Powerup Du gerade hast. Außerdem wird die Anzahl der eingesammelten Powerplus-Steine angezeigt.





Tachometer/Streckenkarte Hier hast Du drei Möglichkeiten:

- Auf dem **Tachometer** wird Deine Geschwindigkeit angezeigt.
- Auf der **Streckenkarte kannst** Du Dir die ganze Strecke aus der Vogelperspektive anschauen. Sie zeigt sowohl den Streckenaufbau als auch die Position der anderen Teilnehmer im Rennen an.
- Auf der **vergrößerten Karte** erhältst Du einen detaillierten Blick auf den Streckenabschnitt, in dem Du Dich gerade befindest.

Mit der Taste **“Zwischen Karten- und Tachometeranzeige umschalten”** kannst Du die gewünschte Anzeige aussuchen, oder aber alle ausschalten.

Rundenrennen



Die Hintergrundgeschichte der Rundenrennen

Kennst Du Rocket Racer, den größten Renn-Champion in ganz LEGOLAND®? Er hat jedoch ein Problem: Gerade weil er der größte Champion ist, und ihn noch nie jemand besiegt hat, ist ihm furchtbar langweilig! Also hat er, um nicht vor Langeweile einzuschlafen, die besten LEGOLAND Rennfahrer aller Zeiten zusammengerufen und ein tolles Rennereignis organisiert.

SO WIRD GESPIELT

Rockets Freundin, Vroni Volt, ist eine Top-Wissenschaftlerin und ein wahres Konstruktionsgenie. Sie hat eine fantastische LEGO® Warp-Maschine gebaut, mit der sie und Rocket durch ganz LEGOLAND und die umliegenden Dimensionen reisen. Die beiden sind durch die halbe Galaxis gefahren und haben sogar Zeitreisen unternommen, um die besten LEGO Racer für das ultimative Rennen zu finden.

Jetzt ist es an Dir, Dein Können in diesem spannenden Rennen gegen die besten LEGO Racer unter Beweis zu stellen!

Wenn Du alle anderen Champions in einer Serie von **Rundenrennen** schlägst, erhältst Du die Chance, am ultimativen Rennen gegen **den großen Rocket Racer** höchstpersönlich teilzunehmen! Wer aus diesem Rennen als Sieger hervorgeht, wird zum größten LEGO Rennfahrer aller Zeiten gekürt! Bist Du bereit, diese Herausforderung anzunehmen?

Punkte sammeln Ein vollständiges Rundenrennen besteht aus vier Rennen auf vier unterschiedlichen Strecken. Jedes Rennen besteht aus drei Runden. Nach jedem Rennen werden Dir Deine verdienten Punkte gutgeschrieben. Je besser Du in jedem Rennen fährst, desto mehr Punkte erhältst Du. Auf der folgenden Liste siehst Du, wieviele Punkte Du für welche Position erhältst.

Erster 30 Punkte
Zweiter 20 Punkte
Dritter 10 Punkte
Vierter 3 Punkte
Fünfter 2 Punkte
Sechster 1 Punkt

Um das Rundenrennen fortzusetzen, brauchst Du mindestens **10 Punkte** nach dem ersten Rennen, **20 Punkte** nach dem zweiten Rennen und **30 Punkte** nach dem dritten Rennen. Wenn Du nach Ende des Rennens weniger als die erforderliche Punktzahl hast, endet das Rundenrennen, und Du mußt noch einmal von vorne anfangen. Und erst dann, wenn Du die meisten Punkte geholt hast, gewinnst Du das Rundenrennen!



Auf weitere Runden zugreifen





Auf weitere Runden zugreifen Als LEGO Racers Anfänger stehen Dir nur die vier Strecken der ersten Runde zur Verfügung. Diese ersten Rennen sind noch nicht so schwierig und dienen als Übungsstrecken, auf denen Du lernen kannst, wie man fährt und Powerups verwendet. Aber sobald Du Dich zu einem Renn-As entwickelt hast und unter den drei besten in einem Rundenrennen bist, kannst Du auf die nächsthöhere Runde mitsamt ihren Strecken zugreifen. Wenn Du den **ersten Platz** in einem Rundenrennen erreichst, erhältst Du weitere Figurenteile und Auto-Bausätze, mit denen Du bauen und Rennen fahren kannst.

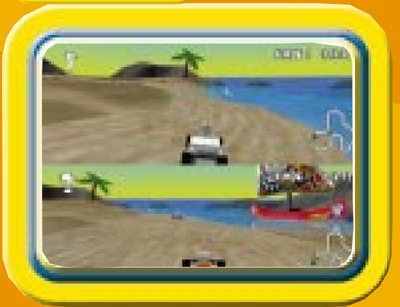
SO WIRD GESPIELT

Einzelrennen



Wenn Du vom **Hauptmenü** die Option **Einzelrennen** wählst, kannst Du auf einer Strecke gegen maximal fünf LEGO Champions antreten. Um loszulegen, wählst Du zunächst einen **Rennfahrer** und eine **Strecke**. Anfangs stehen Dir nur die Strecken des ersten Rundenrennens zur Verfügung. Doch nachdem Du Dir andere Kurse erkämpft hast, erhältst Du Zugriff auf andere Strecken.

Zweikampf



Wenn Du im **Hauptmenü** die Option **Zweikampf** wählst, kannst Du ein Rennen gegen einen Freund fahren. Im Zweikampf seid Ihr die einzigen zwei Fahrer auf der **Strecke**. Die anderen Champions nehmen nicht am Rennen teil.



Um gegen Deinen Freund anzutreten, wählst Du vom **Hauptmenü** die Option **Zweikampf**. Nun kannst Du die **Rennstrecke** auswählen. Allerdings stehen Dir nur die Strecken zur Verfügung, auf die Du bereits Zugriff hast. Danach sucht sich jeder Teilnehmer seinen **Rennfahrer** aus. Ihr könnt sogar denselben Rennfahrer wählen, wenn Ihr wollt. **Spieler 1** trifft als erster seine Wahl, dann sucht sich **Spieler 2** seinen Rennfahrer aus. Sobald dieser fertig ist, geht das Rennen los!

Im Zweikampf ist der Bildschirm geteilt. Für Spieler 1 ist die obere, für Spieler 2 die untere Bildschirmhälfte vorgesehen.

Hinweis: Für den Zweikampf muß mindestens eine Spielsteuerung am Computer angeschlossen sein.

Zeitfahren



In der Option **Zeitfahren** kannst Du versuchen, schneller zu fahren als die berüchtigte Vroni Volt! Du mußt versuchen, Vronis **Geisterwagen** einzuholen, und schließlich zu überholen. Wenn Du Vronis Zeit auf allen Strecken unterbietest, gewinnst Du Teile ihres coolen und sehr leistungsstarken Rennwagens. Diese Teile kannst Du wiederum für Dein eigenes Auto benutzen. (Auf Seite 24 erfährst Du, wie Du ein Auto baust.)

SO WIRD GESPIELT

Optionen

Auf dem Optionsbildschirm kannst Du die Einstellungen der Soundeffekte, die Musiklautstärke und die Konfiguration der Steuerungen verändern. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- In den **Spiel-Optionen** legst Du die Anzahl der Teilnehmer in einem Einzelrennen sowie die Anzahl der Runden in einem Zweikampf fest.
- In den **Video-Optionen** stellst Du den Anzeigetreiber ein. (Frage am besten einen Erwachsenen, wenn Du diese Einstellungen ändern möchtest.)
- Mit den **Audio-Optionen** stellst Du die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik ein und schaltest zwischen Mono- und Stereoklang hin und her.
- **Steuerungen Spieler 1** kannst Du verwenden, um zwischen der Tastatursteuerung und der Spielsteuerung umzuschalten. Um die Belegung der Tasten oder Knöpfe für ein Spiel zu ändern, markiere und wähle die zu ändernde Steuerung. Danach drückst Du den Knopf oder die Taste, der diese Funktion zugewiesen werden soll.
- **Steuerungen Spieler 2** kannst Du verwenden, um zwischen der Tastatursteuerung und dem Joystick des Spiels umzuschalten. Um die Zuordnung der Tasten oder Knöpfe für ein Spiel zu ändern, markiere und wähle die zu ändernde Steuerung. Danach drückst Du den Knopf oder die Taste, deren Funktion ausgetauscht werden soll.
- **Sprache wählen** ist die Option, mit der Du die Sprache ändern kannst. Durch Klicken auf die Pfeile wählst Du die gewünschte Sprache aus. Wähle “Optionen”, um den Bildschirm zu verlassen. Jetzt kannst Du in der gewählten Sprache spielen.
- **Mitwirkende** Hier siehst Du, wer bei der Entwicklung von LEGO Racers mitgeholfen hat.

ERSTELLEN DEINES RENNFAHRERS

F	Wenn ich ein Rennen fahren will, was brauche ich da eigentlich?
A	Einen Rennfahrer, ist doch logisch!
F	Und was genau ist ein Rennfahrer?
A	Ein Rennfahrer besteht aus drei Teilen: Fahrer, Führerschein und Auto.
F	Und wie baut man einen Rennfahrer?
A	Gehe zum Baumenü und klicke auf die Schaltfläche "Neuer Rennfahrer".

Neuer Rennfahrer



Direkt beim Start von LEGO Racers kannst Du einen **neuen Rennfahrer** erstellen. Du hast die Möglichkeit, Dein eigenes Auto, Deinen Fahrer oder Deine Fahrerin zu erstellen, und ihm oder ihr sogar einen Namen zu geben. Wähle also zur Erstellung Deines neuen Rennfahrers zunächst Neuer Rennfahrer, und erstelle Deine Figur. Dazu wählst Du einfach den Bildschirm **Fahrer zusammenstellen.** Hier kannst Du durch Klicken auf **die linken** und **rechten Pfeile** Kopfbedeckungen aussuchen, Frisuren wechseln und Kopf, Körper und Beine Deines Fahrers austauschen. Wenn Du Deinen Fahrer ganz schnell zusammenstellen möchtest, brauchst Du nur auf **Mischen** zu klicken, und schon ist der Fahrer fertig! Bist Du mit Deinem Fahrer zufrieden? Dann kannst Du ihm jetzt einen Führerschein ausstellen! Wähle jetzt **Führerschein erstellen.**

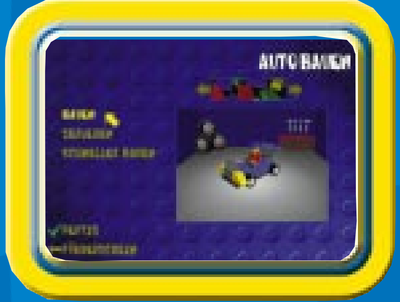
ERSTELLEN DEINES RENNFAHRERS

Führerschein erstellen



Bevor Du losfahren kannst, brauchst Du einen Führerschein! Dazu gibst Du zunächst den Namen Deines Fahrers ein. Durch Klicken auf **Schnappschuß** machst Du ein Foto Deines Fahrers. Jetzt kannst Du ein Auto für Deinen Fahrer bauen! Wähle dazu **Auto bauen**.

Auto bauen



Suche Dir zunächst ein **Chassis** aus. Das Chassis ist der Grundbaustein bei der Konstruktion eines jeden Autos. Klicke auf die **linken** oder **rechten Pfeile** oben auf dem Bildschirm, um Dein Chassis auszuwählen.
Drei Möglichkeiten stehen hier zur Wahl:

- Schnelles Bauen
- Steine zerlegen
- Bauen

ERSTELLEN DEINES RENNFAHRERS

Durch **Schnelles Bauen** kannst Du mit dem Chassis, das Du Dir ausgesucht hast, ruckzuck ein Auto bauen. Jedesmal, wenn Du auf “Schnelles Bauen” klickst, erhältst Du ein nagelneues Auto! Diese Option bietet sich an, wenn Du nicht so viel Zeit mit dem Autobauen verbringen, sondern lieber schnell ins Rennen gehen möchtest.

Steine zerlegen entfernt alle Steine vom Chassis. Wenn Du gerade angefangen hast, ein neues Auto zu bauen, mußt Du erst wieder alle Steine vom Auto entfernen, bevor Du ein anderes Chassis nimmst. Autos, die Du mit der Option “Schnelles Bauen” konstruiert hast, kannst Du jederzeit mit einem anderen Chassis versehen.

Bauen gibt Dir die Möglichkeit, ein Auto nach Deinen eigenen Vorstellungen zu bauen. Wenn Du diese Option wählst, gelangst Du in eine Werkstatt, in der Du Dein Auto entsprechend Deinem individuellen Rennstil bauen kannst.

Wenn Du die Option “Bauen” wählst, erscheinen im oberen Bildschirmbereich zwei Auswahlleisten. Dir eine enthält Abbildungen aller zur Verfügung stehenden Auto-Bausätze, dir andere zeigt Dir **LEGO Steine**. Mit diesen Auswahlleisten kannst Du Bauteile aus vier **Auto-Bausätzen** aussuchen. Später kommen noch Teile von Auto-Bausätzen hinzu, auf die Du Zugriff erhältst, wenn Du Rundenrennen gewinnst.

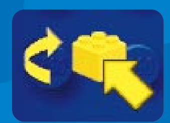
Suche Dir zunächst einmal einen Auto-Bausatz aus. Das geht so: Der aktuell gewählte Auto-Bausatz wird auf der Auswahlleiste im oberen Bildschirmbereich markiert. Jeder Auto-Bausatz enthält einen anderen Satz LEGO Steine. Den gewünschten Auto-Bausatz kannst Du aufrufen, indem Du auf einen der beiden **Pfeile** klickst, oder indem Du die Spielsteuerung benutzt.

Mit Hilfe der LEGO Stein Auswahlleiste suchst Du Dir Steine aus, die Du Deinem Chassis hinzufügen möchtest. Diese Auswahlleiste funktioniert genau wie die bei der Auto-Bausatz-Auswahlleiste. Der LEGO Stein in der Mitte der Auswahlleiste ist der gewählte Stein. Im Ansichtsbildschirm schwebt dieser LEGO Stein dann über Deinem Auto.

Es kann immer nur ein Auto-Bausatz zur gleichen Zeit angesehen werden. Wenn Du einmal einen bestimmten LEGO Stein nicht finden kannst, befindet er sich möglicherweise in einem anderen Auto-Bausatz.

ERSTELLEN DEINES RENNFAHRERS

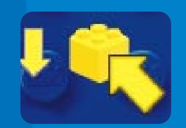
Kameraperspektive ändern Mit dieser Steuerung kannst Du Dir Dein Auto aus verschiedenen Blickwinkeln anschauen. Wenn Du eine Spiel-steuer-ung benutzt, kannst Du die Kamera mit beliebigen Knöpfen nach oben, unten, links und rechts drehen. Ebenso kannst Du die Knöpfe auf der Spielsteuerung verwenden, wenn Du den Kamera-Modus wieder verlassen möchtest. Falls Du eine Maus benutzt, änderst Du die Perspektive, indem Du auf die Pfeile der Kamerasteuerung klickst. Oder drehe das Auto einfach mit der Maus! Dazu bewegst Du zunächst den Mauszeiger über das Auto. Klicke und halte dann die linke Maustaste, und drehe Dein Auto in die gewünschte Richtung. (Siehe den Abschnitt Tastatur auf Seite 10)



LEGO Stein drehen Diese Steuerung ermöglicht das Drehen des gewählten LEGO Steins. Mit dieser Funktion kannst Du den LEGO Stein in die richtige Richtung drehen, bevor Du ihn auf Dein Auto steckst.



Bauteil bewegen Bewege mit dieser Steuerung den LEGO Stein über Deinem Auto so, wie Du ihn haben möchtest. Wenn Du auf die Pfeile dieser Steuerung klickst, bewegt sich der LEGO Stein in Richtung des entsprechenden Pfeils. Du kannst einen LEGO Stein auch positionieren, indem Du den Mauszeiger mit gedrückter linker Maustaste über ihn ziehst.

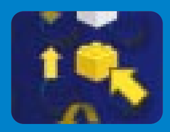


LEGO Stein hinzufügen Verwende diese Steuerung, wenn Du den gewählten LEGO Stein auf Dein Auto stecken möchtest. Paßt der Stein auf das Auto, wird dies durch einen durchsichtigen Stein angezeigt. Paßt der LEGO Stein nicht, wird der durchsichtige Stein nicht an der richtigen Stelle eingefügt, und es erscheinen statt dessen rote Vierecke. Diese zeigen Dir, wo der Stein nicht hingesteckt werden kann.

Wenn der Stein nicht paßt, gehe folgendermaßen vor:

- **Drehe oder bewege den Stein so, daß er paßt.**
- **Schaue Dir das Auto von einer anderen Seite an.** So siehst Du vielleicht besser, wo der Stein gut paßt.
- **Sieh Dir den Stein gut an.** Manche LEGO® Steine haben, genau wie die echten Steine, eine besondere Form. Das bedeutet, daß Du sie nicht aufeinanderstecken kannst, oder daß sie nur auf bestimmte Bauteile passen.

Es kann auch sein, daß der gewählte LEGO Stein zu groß für die ge-wün-schte Stelle ist. Möglicherweise läßt er sich auch nicht anbringen, weil Du mit dem Stein die Größenbeschränkung für das Auto überschreiten würdest.



Rückgängigmachen Mit der Option “Rückgängigmachen” kannst Du den zuletzt gesetzten Stein wieder von Deinem Auto entfernen. Diese Steuerung kann wiederholt eingesetzt werden - Du kannst also so viele Steine entfernen, wie Du möchtest.



Tür Wenn Dein Auto fertig ist, klicke zum Verlassen der Bauzone einfach auf die Tür.

ERSTELLEN DEINES RENNFAHRERS

Schnellanleitung für das Bauen von Autos Mit diesen Tasten kannst Du Dein Auto noch schneller bauen.

Tastatur:

Eingabe oder Bild oben	Anderen Auto-Bausatz wählen
Löschen oder Bild unten	Anderen LEGO Stein wählen
S, A, X, D (oben, links, unten, rechts)	Kameraperspektive ändern
5 auf dem Nummernblock	Bauteil drehen
1-4 und 6-9 (auf dem Nummernblock)	Bauteil bewegen
+ (auf dem Nummernblock)	Bauteil hinzufügen
_ (auf dem Nummernblock)	Rückgängigmachen

Heißer Tip: Je mehr Du das Bauen mit diesen Tasten übst, desto leichter prägst Du Dir ihre Funktionen ein!

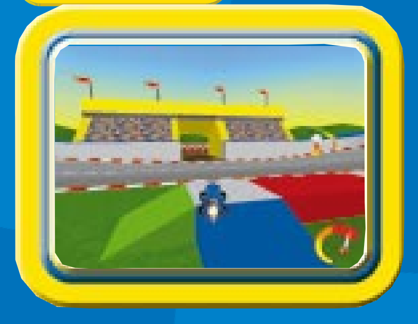
Bauen und Leistung von Autos Wie gut Dein Auto im Rennen fährt, hängt davon ab, wie Du es konstruierst. Beim Bauen empfiehlt es sich, zwei Faktoren zu berücksichtigen: zum einen das **Gewicht** und zum anderen die **Balance**. Veränderungen der Balance und des Gewichts beeinflussen das Fahrverhalten Deines Autos auf unterschiedliche Art. Du kannst Dir aussuchen, ob Du einfach darauf pfeifst und das verrückteste Auto der Welt bauen möchtest, oder ob Du ein cool aussehendes und zudem sehr schnelles Auto fahren willst. Wie Du Dein Gefährt baust, spielt keine Rolle. Dein Fahrstil ist alles!

ERSTELLEN DEINES RENNFAHRERS

Balance Die Balance Deines Autos richtet sich danach, wie Du das Chassis belastest. Je gleichmäßiger das Gewicht der LEGO Steine auf dem Chassis verteilt ist, desto besser ist die Balance. Befinden sich zu viele Steine auf einer Seite des Autos, wird es schlechter ausbalanciert und läßt sich schwieriger steuern.

Gewicht Das Gewicht Deines Autos richtet sich nach dem Gewicht des Chassis und der Anzahl der Steine, die Du verwendest. Unterschiedliche Chassis sind unterschiedlich schwer, und manche Steine sind schwerer als andere. Im allgemeinen sind große Steine schwerer als kleine. **Schwerere Autos lassen sich leichter steuern und haben hohe Spitzengeschwindigkeiten, dafür dauert es auch länger, bis sie ihre Spitzengeschwindigkeit erreichen. Leichtere Autos haben etwas geringere Spitzengeschwindigkeiten und zeigen ein schlechteres Kurvenverhalten. Dafür beschleunigen sie jedoch schneller als große Autos.**

Testfahrt



Testfahrt Ist Dein neues Auto fertig? Dann fahre es auf der Teststrecke doch einmal so richtig aus! Wähle dazu im Baumenü die Option **Testfahrt.** Auf der Teststrecke gibt es eine Asphaltbahn für Geschwindigkeitstests sowie eine Sandpiste, auf der Du prüfen kannst, wie sich Dein Auto auf schwierigerem Untergrund verhält. Wenn Du Deine Testfahrt beenden möchtest, fahre zur Ausfahrt der Teststrecke. Du gelangst dann zurück zum **Baumenü.**

Heißer Tip: Wenn Du gerade eben Deinen ersten Rennfahrer gebaut hast, steht auch nur dieser für eine Testfahrt zur Verfügung. Hast Du jedoch mehrere Rennfahrer konstruiert, solltest Du darauf achten, daß Du den richtigen, also den, den Du gerade gebaut hast, auf die Teststrecke schickst.

ERSTELLEN DEINES RENNFAHRERS

Zugriff auf Auto-Bausätze und Figuren

In LEGO Racers hast Du anfangs vier Auto-Bausätze zur Auswahl: **Normale Steine, Rennen-Steine, Space-Steine und Burg-Steine**.

Wenn Du schon ein erfahrener Fahrer bist und Zugriff auf Deine ersten zusätzlichen Rundenrennen hast, kannst Du Dir auf diese Weise immer mehr Auto-Bau- und Figurensätze holen. Die LEGO Steine der unterschiedlichen Auto-Bausätze können im **Baumodus** auf einem Chassis verwendet werden. Je mehr Auto-Bausätze Du gewinnst, desto mehr Variationsmöglichkeiten hast Du für Deine Autos.

Rennfahrer speichern

Sobald Du mit dem Bauen oder Bearbeiten fertig bist, wird Dein neuer Rennfahrer automatisch gespeichert. Auch die **Figur**, die **Konfiguration des Autos** und die **Führerscheininformationen** werden gespeichert, so daß Du sie beim nächsten Mal wieder benutzen kannst. Du kannst eine Kopie Deines Rennfahrers erstellen, indem Du im **Baumenü** die Option **Rennfahrer kopieren** wählst. Diese Kopie steht Dir dann zum Bearbeiten zur Verfügung.

Rennfahrer löschen

Mit der Option **Rennfahrer löschen** löschst Du Rennfahrer, die Du nicht mehr brauchst. Der Computer fragt Dich jedoch, ob Du die Rennfahrer wirklich löschen möchtest, denn nach dem Löschen kannst Du die Rennfahrer nicht wiederherstellen! Überlege Dir also gut, ob Du sie wirklich nicht mehr brauchst. **Du kannst nur selbstgebaute Rennfahrer löschen.**



RENNTIPS

1. Versuche die leichteren Rennen wirklich gut zu meistern. Perfektioniere dann Deine **Powerslide-Künste**, damit Du in den härteren Rennen mit den anderen Teilnehmern mithalten kannst.

2. Teste Dein Auto auf der **Teststrecke**, bevor Du ins Rennen gehst.

3. Wenn Du Schwierigkeiten hast, die LEGO Racer Champions zu besiegen, brauchst Du vielleicht Vroni Volts Auto-Bausatz. Du möchtest wissen, wie Du an ihn rankommst?

Heißer Tip: Timing ist alles! Lies den Abschnitt Zeitfahren auf Seite 21. Dort findest Du nähere Informationen über diese Option.

4. Auf jeder Strecke gibt es **Abkürzungen**, die Dir zum Sieg verhelfen können! Finde heraus, wo sie sind, damit Du sie oft benutzen kannst.

Heißer Tip: Einige der Abkürzungen erreichst Du über Powerups.

5. Verschiedene **Powerups** haben unterschiedliche Wirkungen. Präge Dir alle Powerups und die jeweiligen Wirkungen, die sie auf Dich und die anderen Teilnehmer haben, ein.

6. Obgleich **Powerplus-Steine** die Powerups aufwerten, ist es nicht immer die beste Strategie, sie zu sammeln. Schaue den Champions ab, wie sie Powerups einsetzen, und versuche dann, sie mit ihren eigenen Waffen zu schlagen.

Heißer Tip: Kapitän Rotbart benutzt sehr gerne die Kanonenkugel. Um ihn zu schlagen, bieten sich also die Schutzschilde an!

BAUTIPS

1. Hast Du Schwierigkeiten, Steine auf Deinem Auto zu positionieren? Versuche doch einmal, die Kameraperspektive zu ändern. Bewege die **Kamera** so, daß Du von oben auf Dein Auto herunterschaust. Auf diese Weise kannst Du genau sehen, wo Dein Stein hinpaßt.

2. Verschiedene **Chassis** wirken unterschiedlich auf das Fahrverhalten Deines Autos. Versuche herauszubekommen, welches Chassis Deiner Fahrweise zugute kommt!

3. Teste neue Autos immer erst auf der **Teststrecke.** Dadurch sorgst Du dafür, daß Du auf der richtigen Rennstrecke keine Überraschungen erlebst!

4. Achte beim Bauen immer auf die **Balance.** Setze die Steine möglichst nicht alle auf eine Seite des Autos. Dadurch erhält es nicht nur eine Schräglage, sondern fährt sich auch schwerer.

5. Verwende LEGO Steine aus den verschiedenen Auto-Bausätzen, wenn Du einen richtig scharf aussehenden Flitzer bauen möchtest.



MITWIRKENDE

SPIELDESIGN Kerry J. Ganofsky

PRODUKTIONSLEITUNG Keith Morton

PROGRAMMDIREKTOR Scott Corley

PROGRAMMIERUNGSLEITUNG
Dwight Luetscher

PROGRAMMIERUNG
Hal Bouma
Andrew Falth
Jeff Marshall
Adisak Pochanayon
Dave Scheele

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Cary Penczek

GRAFIKEN
Gabe Bott
Bill Eng
Pete McLennon
Gary Oliverio
Brian Schultz
Kelly Seider
Joe Stinchcomb
Brian Westergaard

TONINGENIEUR Eric Nofsinger

TONINGENIEURE
D. Chadd Portwine
Michael Caisley

SPIELTESTS
Kevin Sheller
William Golz

LEGO Media International
Mark Livingstone :
Geschäftsführung Weltweit

Produktentwicklung
Laurence Scotford: Leitung Constructive,
Games und Girls Software
Tomas Gillo: Produktion (Leitung)

Tests & Qualitätssicherung
Tony Miller: Leitung Qualitätssicherung
Scott Mackintosh: Testleitung

Lokalisierung
Cara McMullan: Leitung Lokalisierung

Produktion
Nic Ashford: Leitung Logistik

Internationales Marketing
Petra Bedford: Marketingleitung
Europa und Asien
Philippe Osswald: Marketingleitung
für den Titel
Ron Gibson: Marketingleitung die USA

Internationaler Verkauf
Leah Kalboussi: Vertriebsleitung
für Europa und Asien
Gregg Sauter: Verkaufs- und Marketingleitung
für die USA

DANKSAGUNG

BESONDEREN DANK AN ALLE KINDER, DEREN IDEEN BEI DER ENTWICKLUNG DIESES TITELS SEHR HILFREICH WAREN.

BESONDEREN DANK AN DIE FAMILIEN DER MITARBEITER DES ENTWICKLUNGSTEAMS FÜR IHRE GEDULD UND IHRE UNTERSTÜTZUNG.

DANKE AN JAN BLAESILD, SØREN DYRHØJ, MIKKEL FRISTOFT, JAKOB NORDMAN UND RICH FIORE FÜR IHRE MITARBEIT.

EPILEPSIEWARNUNG

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeglicher Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome aufweisen: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.



In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmaßnahmen bei der Benutzung eines Videospiels:

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht,wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Legen Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn – bis fünfzehnminütige Pause ein.

games.





Hergestellt in der E.U.
IB2G-RACGE3
2299758